

UNIDAD 1 - PRÁCTICA 1: MODELOS DE DESARROLLO DEL SOFTWARE

INSTRUCCIONES PARA LA ENTREGA:

- La práctica se entregará en un documento pdf.
- La práctica consta de dos ejercicios independientes, ambos de obligada entrega para poder ser evaluada.

ENUNCIADO DE LA PRÁCTICA:

1.

Realiza una tabla comparativa en la que reflejes, por cada modelo de desarrollo visto en clase, las ventajas e inconvenientes de su uso, y en qué casos de ejemplo de tipo de proyectos sería más acertado utilizar uno u otro. La tabla deberá constar, por tanto, de las siguientes columnas:

Modelo de Desarrollo	Ventajas	Inconvenientes	Ejemplo de Proyectos
Cascada	Planificación simple. No necesita un personal altamente calificado. Perfecto para proyectos rígidos en los cuales se tiene toda la información desde el principio.	Imposibilita la implementación de nuevos requisitos de forma cómoda y cualquier cambio supone un gran coste. No se ven resultados hasta el final.	Proyectos simples y bien definidos. Ej: ejercicios de clase
Espiral	Reduce los riesgos y permite incluir revisiones de los requisitos a lo largo del desarrollo.	Requiere gente experimentada, es costoso y más lento que el modelo en cascada.	CRM para una empresa.
Incremental	Proporciona las ventajas del modelo en cascada y reduce sus desventajas. La funcionalidad se incluye poco a poco y se divide el	Requiere de metas muy claras y conocer el estado del proyecto en tiempo real. Necesita de muy buena	Página web para un particular.

	proyecto en partes pequeñas.	comunicación.	
Ágil	Fomenta la retroalimentación dentro del desarrollo. Muy flexible y permite empezar sin tener todos los requisitos definidos.	Requiere de comunicación constante dentro del equipo para funcionar.	Un videojuego.
Codificación y Corrección	No requiere planificación.	Es un caos.	No se usa.
Orientado a Reutilización	A la larga permite ahorrar de forma sustancial en tiempo de desarrollo.	Requiere de mucha planificación y preparación. Los tiempos al inicio del desarrollo son muy altos y se tarda en tener algo funcional.	Cuando tenga muchos proyectos de un mismo tipo. Ej: empresa de desarrollo web o estudio de videojuegos

2.

Nombra y explica las distintas variantes que están más en auge del modelo de desarrollo ágil.

- **Scrum:** el desarrollo se divide en pequeños proyectos que se van completando poco a poco y de forma secuencial. Hay un encargado de gestionar el proceso y comunicarlo con el equipo. Permite dividir una tarea compleja en secciones manejables.
- **Kanban:** reparte las tareas en tres columnas: pendientes, en proceso y terminadas. La repartición de tareas está disponible para todos los miembros del equipo.
- **Design Sprint:** divide el desarrollo en sprints para obtener un prototipo lo más rápido posible y realizar pruebas cuanto antes.